
KING'S FIELD
PlayStation

このたびは"PlayStation"専用ソフト『KING'S FIELD』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」を、よくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 5ブロック

SLPS 00017

KING'S FIELD

C O N T E N S

ストーリー 2

1.基本操作 4
- コントローラ操作
- ゲームの始め方・終わり方
- 画面の見方
- ゲームシステム

2.キャラクター 14
- 主要登場人物
- 敵キャラクター

3.アイテム 21

4.魔法 24

5.アドバイス 26

STAFF 28

深い森に四方を囲まれた、ヴァーダイト(Verdite)と呼ばれる小さな国があった。

遥か昔に戦いがあり、多くの民が倒れそして傷ついたとき、ヴァーダイトを救った者がいた。それが人であったのか、妖精や魔物の類だったのかは、すでに森に漂う霧の中に消えてしまった。
それを「森の竜」と呼び、神殿を築いた者達だけが言い伝え、崇拝してきた。だが、今ではその伝説だけが、取り残され、神殿は王家の墓所に姿を変え静まり返っている。

「いつの日か、森の竜と呼ばれるものが魔導器を携え帰って来る。」と伝説は伝えている。しかし、今はまだ神殿奥深く眠って居るのだと。

あるとき、神殿を訪れた者と一族が、その魔力ゆえに王として国を治め、神殿に王家の墓所を造り始めた。墓所を広げ続けるその影で、王もまた魔導器を探しているのかもしれない。いや、そのためにこそ、この地を訪れたのであろう。

SLPS 00017

ジャン・アルフレッド・フォレスターはこの国の護衛隊長ハウザーの長男として生まれた。
剣に興味を持ち修行を始めた彼は、父をも凌ぐ素質があると評判になる。
父を越えることを目標としたジャンは、隣国の父の友人に師事することにし、故郷を旅立った。
そして剣の修行に励んでいたジャンは、ある日故郷に関するこんな噂を耳にした。

「王は兵を送って魔導器を探していた。しかし何度探しても見つけられず、そのうち送った兵が帰ってこなくなった。そこで部隊を送って調べたところ、どうやら墓所内に魔物が現れ兵を襲っているらしい。
王は護衛隊長に命じ、大部隊による墓所の制圧を図ったのだがほぼ全滅の大被害を被り、魔物退治に賞金を懸けることを自国・近隣諸国へ通達し、傭兵を募集している。」

父の身を案じたジャンが国へ帰って聞いた話は、
「フォレスター隊長は、作戦を指揮した後に一度帰還したが、部下を救うために再度墓所へ降りて行った」というものだった。

ジャンは、父を捜しに傭兵として墓所へはいる決心をした。



S T O R Y

1 基本操作

コントローラ操作



①・②	前進・後退	キャラクターの移動やカーソル移動。
③・④	左回転・右回転	キャラクターの向きを変える。
⑨・⑩	左平行移動・右平行移動	体の向きはそのままで左右移動。
⑪・⑫	視点上移動・視点下移動	キャラクターの視線の上下移動。
⑧	イベントボタン／決定	開閉・会話・拾うなどの動作/コマンド決定。
⑥	ステータス画面／取消	ステータス画面切り替え/コマンド取消。
⑤	剣で攻撃	装備している武器で敵を攻撃する。
⑦	魔法を唱える	装備している攻撃魔法を唱える。
⑬	ポーズ	ゲーム中にポーズをかける。
⑭	ステータス画面	ステータス画面切り替え（装備変更など）。

ゲームの始め方・終わり方

●ゲームの始め方

ゲームディスクをセットし、電源を入れたらデモ画面が表示されます。



デモ画面でスタートボタンを押すとデモ→タイトル→オープニング→ゲームの各画面が順に表示されセレクトボタンを押すと直ぐにゲームがスタートします。
前回までの続きをプレイする場合は、ステータス画面を表示させてからシステム→ロードの順に選択し、読み込みたいデータを決定して下さい。

●ゲームの終わり方

ゲームを中断する場合は、必ずセーブしましょう。

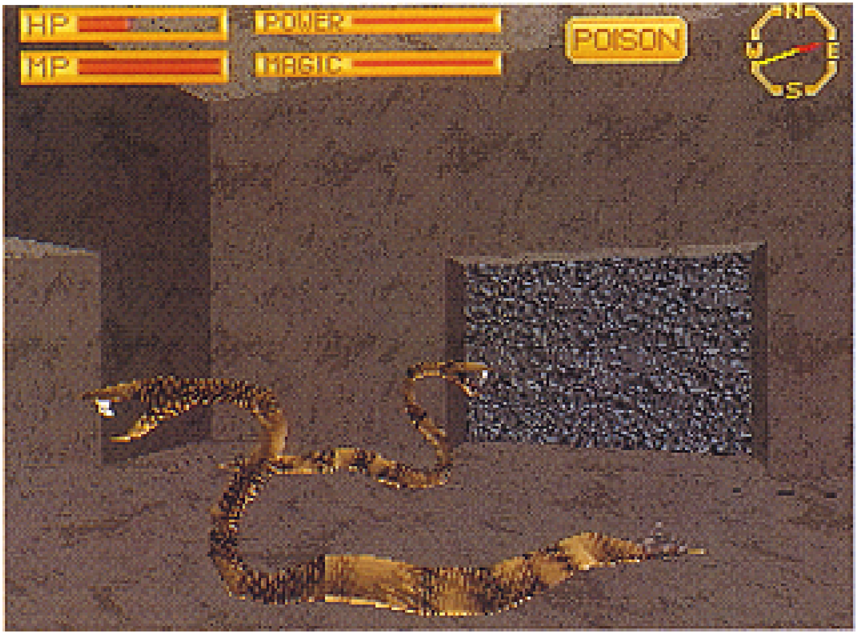


データのセーブは通常の場所ではできないようになっています。「セーブポイント」(各層の十字架)まで行ってから、○ボタン(イベント)を押し、セーブしたいデータを決定してください。

ゲームを終わらせる場合はステータス画面を表示させ、システム・ゲームをやめるの順に選択してください。

画面の見方

●メイン画面



コンパス

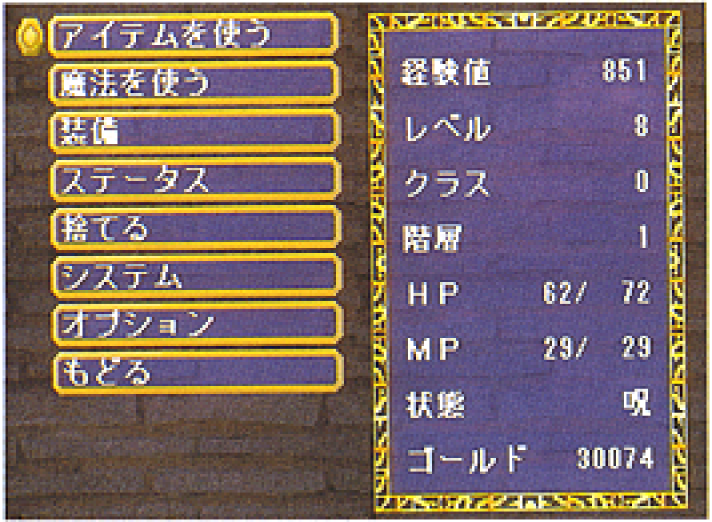
今、どの方向を向いているかを表しています。

ステータスパネル

ステータスパネルには現在の状態が大まかに表示されます。

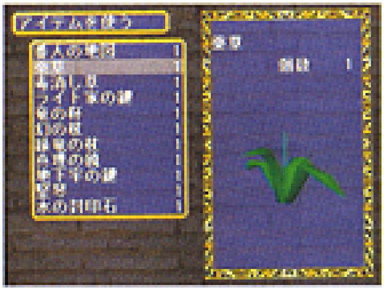
表　示	内容／状態	
H　P	ヒットポイントを表しています。全体の長さが最大値で、赤いバーが現在の値です。ＨＰがゼロで死亡してしまいます。	
M　P	マジックポイントを表しています。バーの見方はＨＰと同じです。ＭＰがゼロで、それ以上魔法は使えなくなります。	
POWER	武器を振る場合の力を表しています。ＰＯＷＥＲが十分たまってからの方が大きなダメージを与えられます。	
MAGIC	魔法を使うための集中度を表しています。ＭＡＧＩＣが最大になった場合しか攻撃できません。	
状態変化	現在の健康状態を表しています。	
	表示なし	正常な状態です。
	ＰＯＩＳＯＮ（毒）	毒に冒されています。移動するたびにＨＰが減少します。魔法・アイテムによる治癒が必要です。
	ＰＡＲＡＬＹＺＥ（麻痺）	体が麻痺しています。一定時間、移動がしにくくなってしまいます。
	ＤＡＲＫ（暗闇）	暗闇の魔法にかかっています。一定時間、目がほとんど見えなくなってしまいます。
	ＣＵＲＳＥ（呪い）	呪いがかかっています。一定時間、体力が減少します。

●ステータス画面



メニューバー

表示されている画面で選択できるコマンドが一覧表示されています。
カーソルのあるところが現在選択されているコマンドで、○ボタンを押すと実行されます。

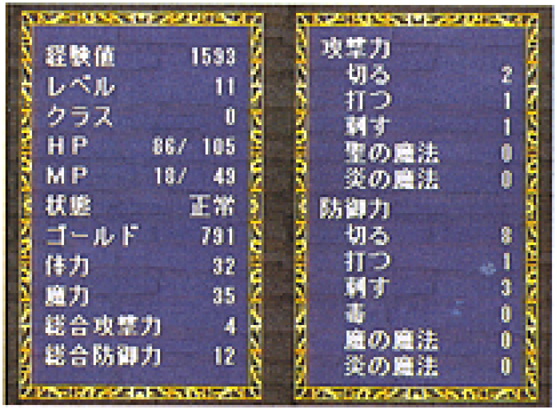


セレクトウィンドウ

アイテムの選択などを行う場合、選択 されているアイテムが表示されます。

メニュー一覧

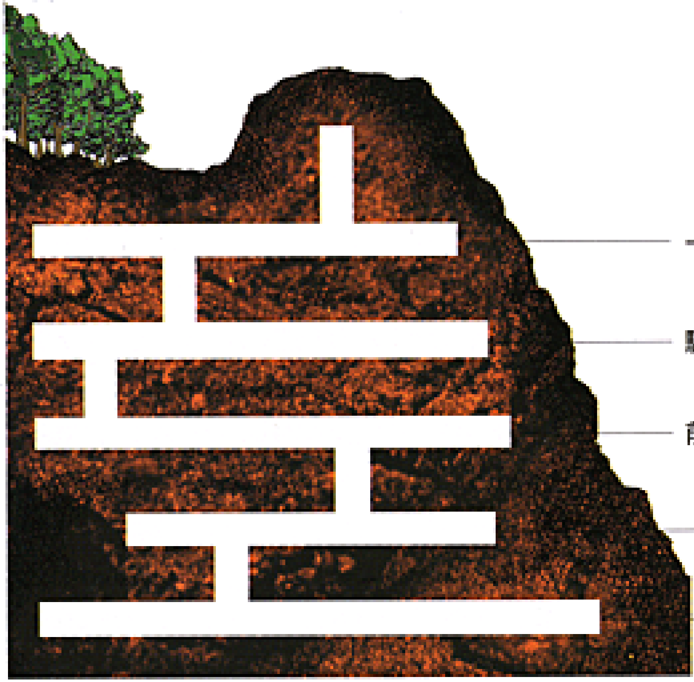
アイテムを使う	現在持っているアイテムを使用します。
魔法を使う	現在唱えることのできる回復系魔法を使用します。
装備	武器・防具・魔法を装備する場合に使用します。武器・防具・魔法は持っているだけでは使えません。必ず装備をして下さい。
ステータス	現在の経験値・レベルなどの状態確認をするのに使用します(下記画面参照)。
捨てる	いらなくなったアイテムを捨てます。
システム	データのロードとゲームの終了を行います。
オプション	効果音のＯＮ／ＯＦＦやステータスパネル表示のＯＮ／ＯＦＦが選択できます。
もどる	メイン画面にもどります。



ゲームシステム

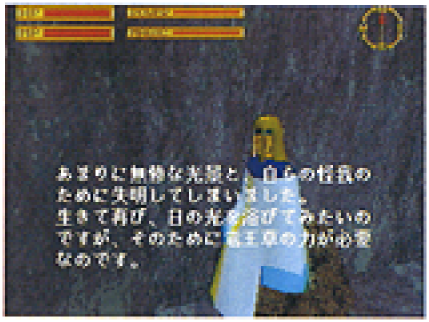
●冒険の始まり

舞台となるのは、地下５層から、構成される墓所です。ヴァーダイト城下の墓所の入口を降りた場所がゲームのスタート地点となります（セーブデータの 場合は、セーブした地点から）。墓所内にはさまざまな人や魔物が存在します。情報を集め、戦いながら自分のなすべきことを知るでしょう。



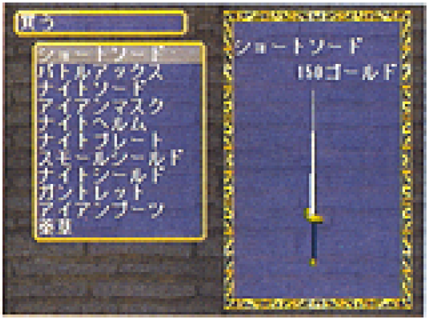
●情報収集

墓所内では、傷ついた兵士や騎士・商人など、さまざまな人と出会います。これらの人に話しかけると色々な情報が得られますので、上手に整理して冒険に役立ててください。



●アイテムの売買

話しかけた相手が商人の場合、売買画面になりアイテムの売買ができます。「買う」「売る」を決定し、売買したいアイテムを選んでください。買う（または売る）・やめるのメッセージが表示されますので、どちらかを選んで決定してください。



※装備中の武器・防具は、装備をはずしてからでないと売ることはできません。

会話・開ける・拾うなどの動作は、対するアイテム・キャラクターとの距離の開きすぎや方向のずれがあると、なにも変化せず表示もされません。

●墓所内のポイント

扉

各層には所々に扉があります。中には鍵がないと開かない扉もあります。

各層間の移動

各層は階段ではつながっていません。魔法陣に乗ることで、各層の移動となります。

トラップ

墓所には魔物以外にもさまざまなトラップや危険な地形が存在します。ここで一部を紹介します。

毒の穴

墓所のあちこちに数多く見られるもので深さ６０センチ位の穴の底に毒液がたまっています。ダメージはありませんが、確実に毒に冒されます。



逆刃の穴

毒の穴と同じであちこちに見られ、穴の底に鋭利な刃物が仕掛けられています。毒はありませんが、ダメージを受けます。



弓矢

どこからともなく、弓矢が飛び出してくる場所があります。当たるともちろんダメージを受けます。レベルが低ければ間違いなく即死でしょう。

●戦闘

モンスター・魔物はあなたに気づくと攻撃しようと近寄ってきます。ここで戦うか逃げるかは自由ですが、逃げてばかりでは先に進めないでしょう。

戦闘方法

攻撃には2種類あります。武器攻撃と魔法攻撃です。





逃げ出す

通常の移動と同じです。戦闘中に「これはまずい」と思ったら、敵のいない方向に移動してモンスターから遠ざかってください。

勝利

見事、モンスター・魔物を倒すと、経験値・ゴールド・アイテムが手に入ります。経験を積むことにより、レベルが上がります。ある程度レベルが上がれば戦闘も楽しくなりますし、いずれは技も使えるようになります。

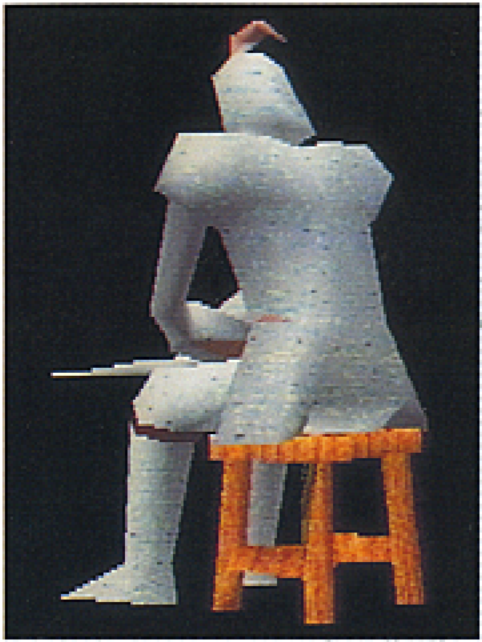
2 キャラクター



SLPS 00017

主な登場人物

冒険中に出会う人物を一部紹介します。



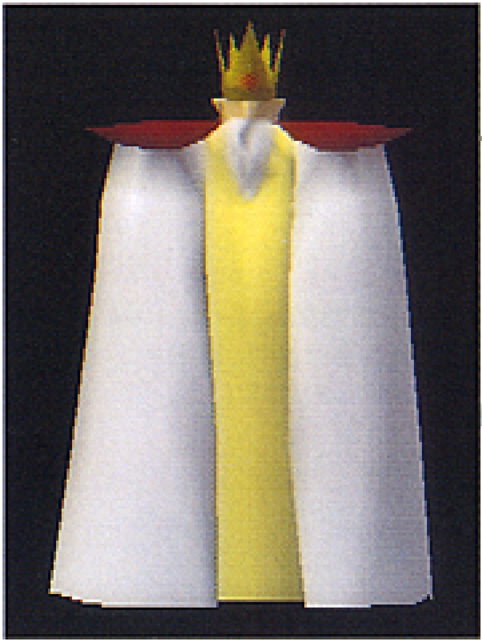
バスク・クライズ(兵士)

部隊と王城との連絡係として活躍していたが城から墓所の部隊へ戻ったところ、すでに部隊の姿はなく、地下一層の営舎で仲間の帰りを待っている。



ジューダス・クロス(司祭)

王からの弾圧により司教とともに墓所へ入る。
死者のため神への祈りを捧げ、墓所を訪れる者達への布教に努めている。



ランドルフⅧ世（前々王）

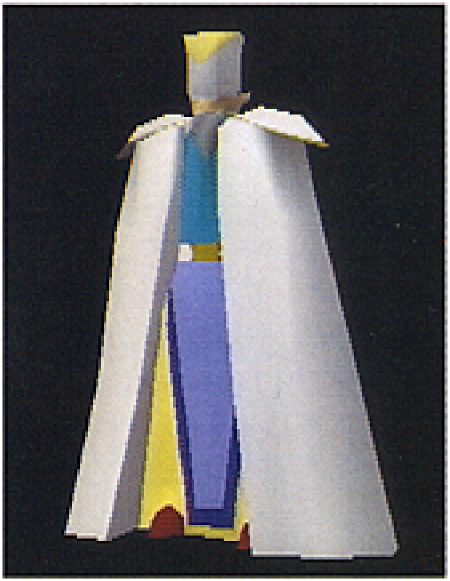
代々の王の中で、最も強い魔力を持っていたと言われている。即位してしばらく後病気で 急死したため、さまざまな噂が流れた。最も人々に信じられたのが、前王に毒殺されたという噂だった。

Randalf VIII

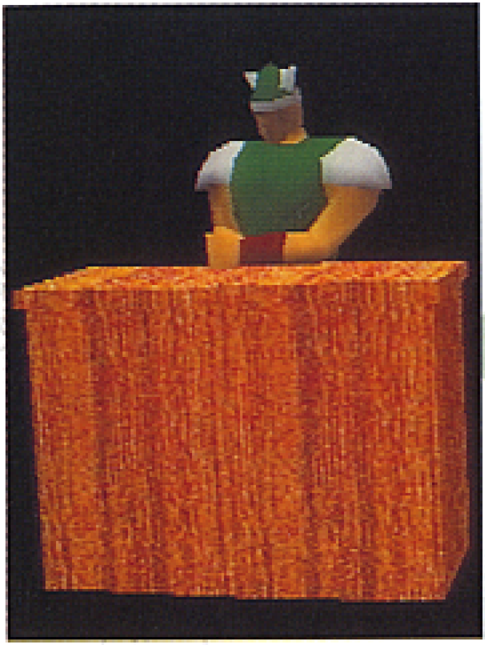
ラリー・ケルビム（賢者）

もともと伝説の白魔導師ミカエル・ゼウスと肩を並べると言われたほどの魔法使い。だが、俗世を嫌い真理の探求を目的とし、墓所の奥にこもっている。

Rally Kelvim



SLPS 00017



ギル・バッカス(盗賊)

竜の神殿が発見されたと言う噂を聞きつけ魔導器を探しに墓所の奥へ入るが、途中で魔物の出現により地上に戻れなくなる。

Gill Baccas



オジー・ランバルク(門番)

墓守としてこの墓所を預かる。護衛隊の隊長であるハワード・フォレスターには、道場で剣術の指導を受け深い感銘を受ける。

Ozzy Ranvalgve

敵キャラクター

戦うべき魔物の一部を紹介します。



スコーピオン(SCORPION)

洞窟などに生息する巨大化した蠍。外殻が非常に硬く、毒の針を持ち突き刺すように襲ってくる。

Scorpion

ヘッドイーター(HEAD EATER)

はえとり草のような外観をもつ巨大化した食肉生物。名前のとおり、獲物を頭から丸飲みしようとすばやい動きで襲ってくる。

Head eater



SLPS 00017



バイパー (VIPER)

大蛇であり毒を持っている。噛みつくように 襲ってくるため、攻撃を避けづらい。しかし、本当に恐ろしいのはその攻撃より毒である。

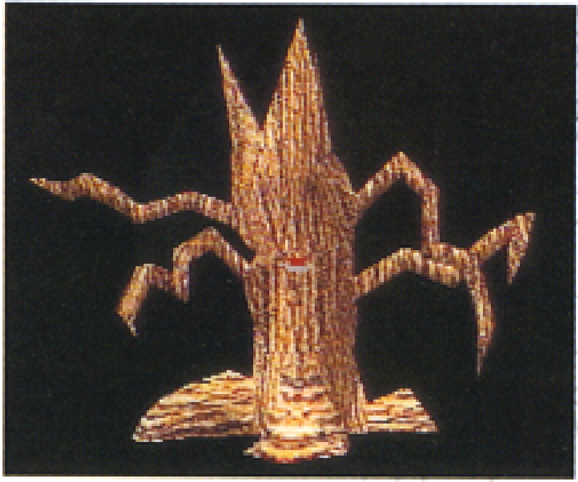
Viper



スケルトン (SKELETON)

仮の生命を吹き込まれ、悪魔に操られている白骨。すばやい動きでひたすら突進し攻撃を仕掛けてくる。無生命体のため叩き壊 して二度と動けないようにするしかない。

Skeleton

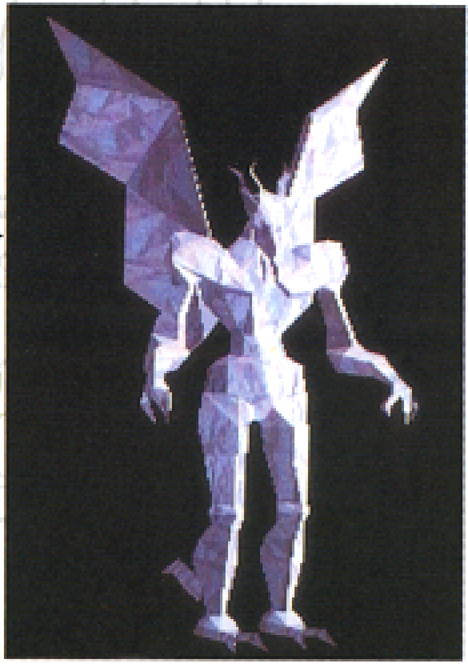


リーパー(REAPER)

体に数本の触手を持つ動物でも植物でもない食肉生物。特定の場所に枯れ木のように潜み、近くを通る獲物に触手を使って攻撃を仕掛けてくる。砂嚢のような器官を持つが、砂でなく金貨·宝石などが入っていることがある。

ブルーデーモン(BLUE DEMON)

背中に羽根を持つ風の属性の魔物。集団性があり、動きもすばやいので困惑させられる。デーモン族の中では魔力が弱い方である。



3 アイテム

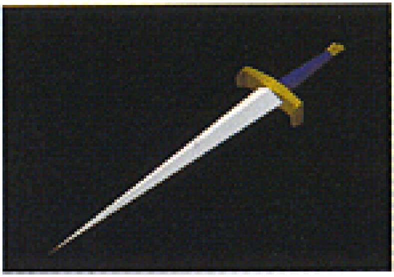
冒険中に手に入るアイテムの一部を紹介します。

武器

ショートソード

最初から装備している剣。攻撃力よりも使いやすさに重点をおいている。

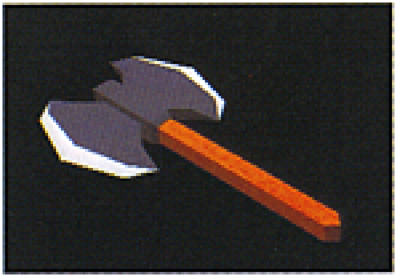
Short sword



バトルアックス

接近戦を意識した手斧。打撃力はあるが少々重いのが難点。

Battle Axe



モーニングスター

先端に星状の鉄球をとりつけたこん棒。扱いやすくかなりの打撃力を持つ。

Morning sta



防具

ナイトヘルム

頭からすっぽりかぶる兜のため、顔面もしっかり防御できる。騎士の称号保持者しか拝領できない。

Knight helm



ナイトプレート

もとは鉄製の胸あてを騎士専用に強化したもので、かなりの防御力がある。

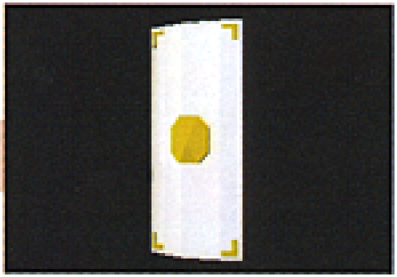
Knight plate



タワーシールド

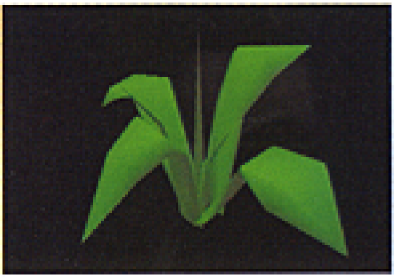
全身をおおい隠せるような大きな盾。あらゆるタイプの攻撃を防ぐが重量もかなりある。

Tower shield

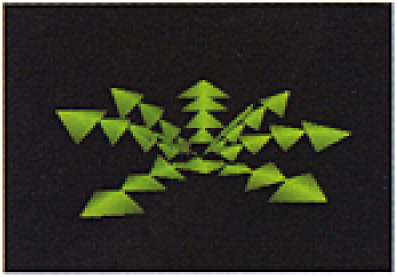


アイテム

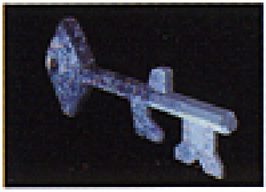
薬草
傷ついた体をいやす効果がある。



毒消し草
毒を消すと同時に傷ついた体をいやす。



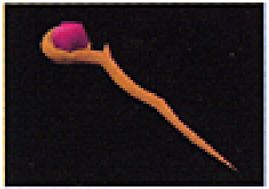
地下牢の鍵



金の十字架



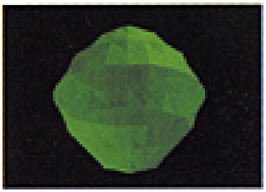
幻の杖



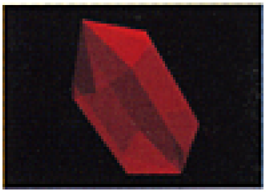
火の封印石



ヴァーダイト



ブラッドストーン





4 魔　法

最初から使える魔法もありますが、ある人物に教えてもらったり、経験が上がることで使えるようになる魔法もあります。

魔法には攻撃系と回復系がありますので、ここで紹介します。

攻撃系

ファイアーボール
火の玉を投げつけ、敵にダメージを与える。　◎属性：火　消費MP：4

ウィンドカッター
真空の刃で敵を切り裂く。一列になった敵に有効。　◎属性：風　消費MP：5

ファイアーウォール
敵を火の壁で包み焼き尽くす。範囲内の複数の敵に有効。　◎属性：火　消費MP：15

ライトニングボルト
聖なる光を爆発させ広範囲の敵にダメージを与える。　◎属性：聖　消費MP：24

ライトニードル
光の針を投げつけ、敵にダメージを与える。　◎属性：聖　消費MP：2

回復系

ヒーリング
魔物からの攻撃で傷ついた体をいやす。　◎属性：水　消費ＭＰ：4

ディスポイゾン
水の精霊に力を借り、体内の毒を中和。　◎属性：水　消費ＭＰ：5

レジストファイア
聖なる力により邪悪な火に対する耐性を高める。　◎属性：聖　消費ＭＰ：8

ブレス
神に祈りを捧げ邪悪な魔力の効果を取り除く。　◎属性：聖　消費ＭＰ：12

攻撃魔法の中には有効範囲を持つものがあり、その中では自分もダメージを受けますし、近すぎれば自爆することもあります。

魔法は使い込むことによりもっと強力な魔法が使えるようになる場合があります。自分がどの魔法が使えるのかをステータス画面でこまめにチェックしましょう。

5 アドバイス

●竜の泉を復活させろ

冒険を進めていくと、「竜の泉」と 呼ばれる不思議な泉があります。お金 があればＨＰは薬草で回復できますがＭＰは竜の泉で回復するほかありません。ＭＰが回復できなければ、とうてい冒険は続けられないでしょう。一刻 も早く竜の泉が魔法の水で満たされるようにしなければなりません。



●セーブはこまめに！

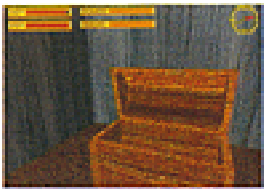
冒険はとにかく危険がつきものです。もし、命を落とすようなことがあると、即ゲームオーバーになってしまいます。万が一に備えてデータのセーブはこまめに行っておきましょう。
ただし「竜王草の実」というアイテムを持っていれば実が１つ減った状態で竜の泉に復活できます。

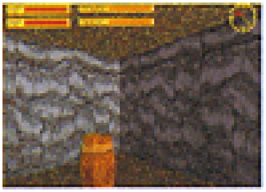
●幻覚にだまされるな

墓所の中には、一見通れないようでも実は通過できるという「幻覚の壁」が存在するといいます。もしそのようなところを見つけたら、是非奥へ入ってみてください。ひょっとすると意外なものが見つかるかもしれません。

●思わぬものが思わぬところに...

宝箱や樽など墓所内にあるものにはなにかが起きたり、隠されたりしています。思わぬものが手に入るかもしれません。探ってみましょう。





●戦うだけが全てじゃない

魔物と出会った場合、とにかく戦うことだけが全てではありません。例えば、宝箱と魔物が同時に出現している場合などは、宝箱の中身だけいただいてさっさと逃げることもできます。「ずるい」という言葉は通用しません。生き延びるためには、手段を選んではいられないのですから。体力が減少している場合などに強力な魔物と戦ったりして命を落とすことだけはやめましょう。

●今の自分にあった装備を

装備には安値で手に入るものから高価なものまで、さまざまありますが、とにかく高価であればよいかといえばそうでもありません。魔物の攻撃や防御の特性にあった装備が、一番効果を発揮するということを覚えておいてください。また、体力がないうちに重い武器などを装備してもその武器の力を十分に発揮できないこともあります。





SLPS 00017